Moon Mist

ムーンミスト
～白き貴夫人の謎～

PC-9800シリーズ（VM以降）
USER'S MANUAL

SystemSoft

CONTENTS

1.はじめに確認してください

1.製品の内容

本製品には以下のものが入っています。開封の際にご確認ください。

1.ゲームディスク1	1枚
2.ゲームディスク2	1枚
3.ユーザーズマニュアル	1冊
4.手紙	1式
5.アンケートはがき／ソフトウエア保証書	1枚

2.動作環境

■ PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS
PC-9801N/NS/NV/NL/NC
PC-98DO/DO+

● NEC製MS-DOSシステム（Ver2.11、Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/DまたはVer5.0）が必要です。

●アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタルRGBには対応しておりません）

●640KB以上のRAMが必要です。

● PC-9801/U/E/F/Mでは使用できません。

●2ドライブ必要です。

● PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード（PC-9801-24）が必要です。

● PC-980VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。

2.ゲームを始める前に（MS-DOSの組み込み）

初めて『ムーンミスト』で遊ぶ場合、ゲームを始めるまでに次の作業を行います。

◆MS-DOSの起動

システムを組み込む前に、MS-DOS起動の手順を説明しておきます。
操作手順は以下の通りです。

《操作》

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。
《注意1》 ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。
《注意2》 図1（P.6）のような状態になるまで、ゲームディスク1をドライブに入れないで下さい。内容が壊れる恐れがあります。
②MS-DOSのシステムディスクをドライブA（1と番号がついた方）にセットします。しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。
※ここで、システムが起動しない場合はリセットボタンを押して下さい。
③Ver3.30C以降のMS-DOSをご使用の場合、「インストールコマンド」画面が表示されます。それ以外のMS-DOSをご使用の場合には、「MS-DOSのコマンドメニュー」画面または、日付の入力状態になります。それぞれ必要な操作をおこなって図1のような状態にしてください。

●インストールコマンド画面
[ESC]キーを押して「はい」を選択し、MS-DOSのコマンドメニューを表示させます。[STOP]キーを押します。

●MS-DOSのコマンドメニュー
[STOP]キーを押すか、[CTRL]キーを押しながら[C]キーを押してください。

●日付入力メッセージ

「日付の入力をしてください」と表示されたら、⏎ キーを2回押します。

●図1

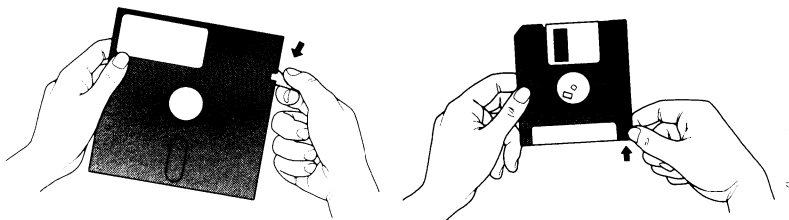
④以上で MS-DOS のシステムが起動しました。このままの状態で MS-DOS の組み込みを行います。

◆ MS-DOS の組み込み

MS-DOS のシステムを組み込むには「SYSCOPY」コマンドを使用します。操作手順は以下の通りです。

《操作》

① MS-DOS が起動しているのを確認し、ドライブ B（2と番号のついた方）に**『**ムーンミスト**』**のゲームディスク1を差し込みます。

《注意》　この時、5インチのディスクの場合はプロテクトシールをはがしておきます。3.5インチの場合、プロテクトノッチを書き込みのできる状態(穴がふさがっている状態）にしておきます。

②画面が以下のように表示されていることを確認してから、下線部を入力します。

A>B：↵

B>SYSCOPY ↵

③この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ドライブ A に MS-DOS のシステムディスク、ドライブ B にゲームディスク1が入っていることを確認します。
④もう一度 ↵ キーを押すと、MS-DOS の組み込みが開始されます。
⑤以上で MS-DOS の組み込みが終了しました。

◆ MS-DOS バージョン5.0の起動と組み込み

MS-DOS の「運用ディスク#1」を用意し、つぎの操作をおこなってください。

※「運用ディスク#1」の作成については、「MS-DOS5.0基本機能セット」に添付されている「インストールガイド」をご覧ください。

①パソコン本体の電源を入れます。
②「運用ディスク#1」をドライブ A にセットします。
③しばらくすると、MS-DOS のシステムが起動します。
④ MS-DOS のシステムが起動して、画面がコマンド待ち（図1のように A>と表示されている）の状態になっていることを確認します。
⑤ドライブ B にゲームディスク1をセットします。
このとき、ゲームディスク1を書込み可能な状態にしておきます。
⑥キーボードでつぎの下線部を入力してください。

A>SYS B： /O ↵　　　注：「O」はアルファベットです

ここで、ドライブ A に MS-DOS の「運用ディスク#1」、ドライブ B にゲームディスク1がセットされていることを確認してください。
↵キーを押すと組み込み作業が開始されます。

◆ユーザーディスクの作成

ゲームを開始するには、ゲームの途中経過を記録・保存するためのユーザーディスクが必要です。ユーザーディスク用に、2HDタイプのフロッピーディスクを一枚用意して下さい。データの保存方法は「8.保存と終了（P.28)」を参照してください。

《操作》

①「MS-DOSの起動」の手順に従って、MS-DOSを起動させ、入力待ちの状態(A>と表示される）にします。
②ドライブBに、新しいディスク、もしくは内容の失われてもいいディスクをセットします。
《注意》ゲームディスクは絶対にセットしないでください。
③画面が以下のように表示されていることを確認してから、下線部を入力します。

A>FORMAT B：⏎

④以下のようにディスクの種別を聞いてきます。

新しいディスクをドライブBに挿入し
どれかのキーを押してください。
ディスクのタイプは　1：640（KB）　2：1（MB）
（このメッセージはMS-DOSのバージョンによって多少異なります）

⑤この画面が表示されたら、「2」を入力してください。フォーマットを開始します。
フォーマット作業が終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。

フォーマット中です………フォーマットが終了しました。
×××××× バイト 全ディスク使用量
×××××× バイト 使用可能ディスク容量
別のディスクをフォーマットしますか（Y/N）？

「N」を入力して、フォーマットの作業を終えます。

⑥フォーマット作業が終わったら、ゲームディスク2の内容を移します。画面が以下のように表示されていることを確認してから下線部を入力します。

A>DISKCOPY A: B:⏎

⑦以下のようにメッセージが表示されます。

ディスクのコピーを行います
送り側ディスクをドライブA：に挿入してください
受け側ディスクをドライブB：に挿入してください
準備ができたらどれかのキーを押してください

メッセージに従い、ゲームディスク2をドライブA（1）に、フォーマットしたディスクをドライブB（2）にセットします。

⑧ディスクをセットしたら、⏎キーを押します。
コピーが終了すると、もう一枚コピーするかどうかの確認メッセージが表示されます。ドライブA（1）にMS-DOSのシステムディスクをセットして、「N」を入力します。

ゲームディスク2の内容がコピーされ、ユーザーディスクとして使用することができます。

3.『ムーンミスト』の概要

◆基本は文字入力

『ムーンミスト』は、一言でいうなら、“文字遊びゲーム”です。
表示される情報をたよりに、想像力、あるいは推理を働かせてください。
疑問点、あるいは行いたいことを入力することにより、新たな展開が起こったり、新しい情報が得られたりします。進みたい方向の名称を入力することにより移動できます。取りたい物があったら「**を取る」と入力すればOK、といった具合です。
ただし、『ムーンミスト』が理解できる言葉には、ある程度の制限があります。詳しくは、「7.『ムーンミスト』とのコミュニケーション(P.25)」を参照してください。

◆ゲームの目的

幽霊の正体をあばき、財宝をみつけ、犯人を逮捕することがゲームの目的です。
『ムーンミスト』では、行動するごとに時間が経過しています。目的を達成できないまま夜が明けてしまうとゲームオーバーになります。また誰かに殺されて、ゲームオーバーになってしまうこともあります。 幽霊の正体・財宝・犯人の証拠。この3つをあばき犯人を逮捕するとゲーム終了です。

◆主役はあなた

『ムーンミスト』の主役はあなたです。
あなた自身の思考と想像力がキャラクターの行動を決め、物語を初めから最後まで導いていきます。
『ムーンミスト』は、いろんな場所、アイテム、キャラクター、そして出来事を提供します。あなたはさまざまな方法で、それらを関連づけ、問題を解決していきます。
冒険を始めるにあたっては、すべての場所を検討して説明をよく読み、環境に慣れておくといいでしょう。簡単な地図を描いておくと役にたちます。

◆謎解き

『ムーンミスト』の重要な要素に“謎解き”があります。

ときには、誰かに命を狙われたり、登場人物から重要な手がかりを聞き出せることもあります。これらは、とても突破できない障害のように思われるかもしれませんが、それは単に謎解きへの挑戦なのです。

◆時間の進み方

『ムーンミスト』では、あなたが入力するまでは時が止まっています。

文章を入力してリターンキーを押すまでは何も起こりませんから、進路をいくらでもゆっくり慎重に検討することができます。

4.『ムーンミスト』を活用する10項目

ここでは、初めて「ムーンミスト」をプレイされる方のために、10個の秘訣を紹介しておきましょう。

1.地図を描く

それぞれの場所、そこから隣接している場所や興味深い物体に通ずる順路も描き込みます。

進行可能な方向は10あります。また、通路によっては途中でねじれたり曲がったりするので、場所Aから場所Bへ行くために北へ行ったとしても、場所Aに戻るためには南へ行けばいいとは限りません。

2.アイテムを大切にする

あなたが手に入れるアイテムは、謎解きの方法として、とても重要です！不用意に捨てたりしないようにしてください。

3.こまめに保存する

常にゲームデータを保存しておいてください（P.29参照）。そうすれば、失敗しても、“死んでも”始めからやり直す必要はありません。

4.注意深く読む

ゲーム中に表示されるメッセージは、注意深く読んでください。

手紙や歴史書などのように、場所や品物の説明の中にしばしば“謎とき”の糸口があるからです。奇妙だったり、危険だったりするような行動からも糸口がつかめるかもしれません。案外楽しいかもしれませんよ！

一つ楽しい例を紹介しておきましょう。

・・・・・・

大口をあけた熊があなたに向かって襲いかかってきます。

>サンドイッチを投げる

あなたの投げたサンドイッチは、うまい具合に熊の口の中に入ります。

びっくりした熊は、しばらく口をもごもごさせたかと思うと、お腹をかかえてうずくまりました。どうやらあなたの投げたサンドイッチは、賞味期限が切れていたようです。

5.解く謎は一つとはかぎらない

あなたが今までに経験したかもしれない、他の“アドベンチャー・ゲーム”とは違って、「ムーンミスト」では最初に選んだ“色”によって結末が違います。一つの謎を解き終わったら、また別の色の謎解きにチャレンジしてみて下さい。

6.複数で挑戦する

友達と一緒に推理してみるのも有効かもしれません。知恵を出し合えば、助け合うことができます。

7.ヒントを参照する

もしどうしても歯がたたないようであれば、オンラインヒント（P.20参照）によってヒントを見るのも一計です。ヒントは物語を楽しむためには不必要ですが、謎が解きやすくなります。

8.コマンドの書き方を把握する

たとえば、真鍮のカンテラを灯す時、以下のどれでも使えます

>真鍮のカンテラを点ける
>真鍮のカンテラを使う
>真鍮のカンテラを使用する
>カンテラを点ける

9.会話は重要な手がかり

「ムーンミスト」では登場人物との会話が重要な手がかりとなります。こまめに会話をするようにして下さい。

10.パンフレットを読む

本マニュアルのP.51からトレシリアン城のパンフレットを掲載しています。中には重要な手がかりがかくされているかもしれませんのでよく読んでおいて下さい。

5.『ムーンミスト』の起動

◆ゲームの起動

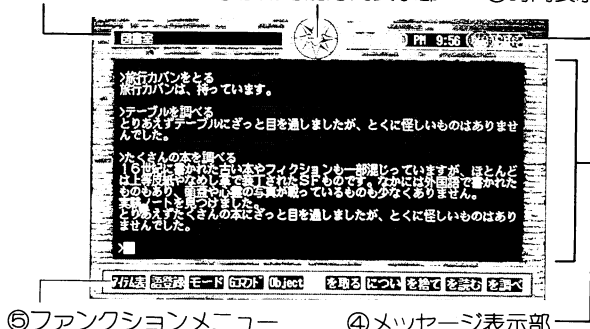
それでは、いよいよ『ムーンミスト』を起動します。起動は以下の手順で行ってください。

《操作》

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。
②ドライブA(1)にゲームディスク1を、ドライブB(2)にユーザーディスク(P.8)を挿入します。

《注意》 ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。

③リセットボタンを押します。
④使用するモニターを聞いてきますので、アナログディスプレイの方は『アナログ』を、モノクロ表示のラップトップパソコンを使用されている方は『モノクロ』を選択してください。
⑤ゲーム画面が表示されます。

◆ゲーム画面

1.現在位置表示部

現在あなたがいる場所が表示されます。

2.移動可能方向表示部

あなたがいまいる場所から移動可能な方向（8方向と上下）が表示されます。ただし、見つかっていない秘密の抜け道や隠し部屋、鍵の掛かったゲートなどは移動可能な方向とはみなされません。

3.時間表示部

現在までの時間が表示されます。

4.メッセージ表示部

『ムーンミスト』からの情報と、あなたの入力した文字が表示されます。文字の入力方法については「6.文字の入力方法（P.22）」を参照してください。

5.ファンクションメニュー

ゲームデータの保存から固有名詞の一覧まで、さまざまなメニューが表示されています。

◆ファンクションキーのメニュー

●［f・1：アイテム表］

現在持ってるアイテムがイラストで一覧表示されます。表示されたアイテムを選択することにより、その名称をメッセージ入力部に自動入力することができます。

《操作》

①［f・1］キーを押します。
②現在持っているアイテムがイラストで一覧表示されます。
③カーソルキーでアイテムを選択して、リターンキーを押すと、のメッセージ入力部に、選択したアイテムの名称が自動入力されます。
④そのままゲーム画面に戻ります。

● [f・2：語登録]

ファンクションキーに登録されている文字列を再登録します。

登録可能なファンクションキーは、[f・6] ～[f 10]、[SHIFT]+ [f・1] ～[f・10]です。

《操作》

①[f・2] キーを押します。
②現在ファンクションキーに登録されている文字列が一覧表示されます。
③カーソルキーで再登録したいキーを選択し、リターンキーを押します。
④任意の文字を入力し、リターンキーを押します。
⑤文字が登録されます。
⑥[ESC] キーを押すとゲーム画面に戻ります。

● [f・3：モード]

ゲーム環境を変更します。

[f・3] キーを押すと、以下のようなメニューが表示されます。

カーソルキーの[↑][↓]でハイライトバーが移動します。設定を変更したい項目に合わせてリターンキーを押してください。選択したモードの右側に◇が表示されます。

ゲームモード	
表示モード	………情報の表示状態を設定します。
簡潔	通常は「普通」に設定されています。
◇普通	
詳細	
ゲーム印刷	………ゲームデータを印刷します。
する	通常は「印刷しない」に設定されています。
◇しない	
ゲーム記録	………メッセージをテキストファイルとしてディスクに保存します。
する	通常は「記録しない」に設定されています。
◇しない	

●表示モードの設定

○簡潔

どのような場所に行っても、まわりの様子は表示されません。自分がいる場所の様子を知るためには、「見る」のコマンドを実行してください。

○普通

初めて行った場所では、その場所の様子が説明されます。2回目からは場所の名前が表示されるだけです。もう一度まわりの様子が知りたくなったら「見る」のコマンドを実行してください。

○詳細

どの場所に何度行っても、そのつどまわりの様子が表示されます。

●印刷の設定

パソコンとプリンタをつないで「印刷する」に設定すると、ゲーム状況が順次印刷されていきます。

《注意》 このモードで印刷が可能なのはPR201系のみです。ただし、プリントアウト機能に関しては、ワープロ、データベース等の一般的なアプリケーションソフトと異なり、プリンタの機種の特定、対応機種ごとの設定は行なっていません。このため、お使いのプリンタで正しく出力されない場合も考えられます。ご注意ください。

機種の対応の他、プリントアウトが正常に行なわれない原因として考えられることの一つは、ワープロ、データベース等のアプリケーションソフト上でプリンタを使用した直後、本体およびプリンタ等の電源を落とさずに、継続して本ソフトウェアを起動した場合です。この場合は、プリンタの電源を入れ直してください。主要な原因としてもう一つ上げられるのは、プリンタにカットシートフィーダを実装している場合です。カットシートフィーダを実装したプリンタで正常に出力されない場合は、カットシートフィーダを左端に移動させてください。

この2点の他に、プリンタが正常に動作しない場合も考えられますが、プリンタの機種、設定等に関するご質問は、原則としてお答えできませんので、ご了承ください。

● ゲーム記録の設定

「する」に設定し、記録するドライブを指定しておくことにより、画面に表示されるメッセージをテキストファイルの形でディスクに記録しておくことができます。ファイル名は「MOON.TMP」です。テキストファイルを読むことのできるワープロソフトなどを使えば、それまでの行動を画面で見たり、印刷したりすることができます。ただし、これは、あくまでもゲームの進行状況を保存するだけです。ゲームデータ自体を保存したいときは「8.保存と終了（P.25）」を参照してください。

《注意》 ゲーム記録中に、ゲームを終了する場合、必ず「クイット」で終了するようにしてください。「クイット」で終了しなかった場合、メッセージの一部が記録されない場合があります。

● [f・4：Gコマンド]

ゲームデータの保存、再開など、ディスク関連のコマンドが収められています。

[f・4] キーを押すと以下のようなメニューが表示されます。カーソルキーの [↑] [↓] でハイライトバーが移動します。選択したい項目に合わせてリターンキーを押します。詳細は「8.保存と終了（P.25）」を参照してください。

コマンド	説明
ロード	………保存されているゲームデータを読み込みます。
セーブ	………ゲームデータを保存します。
リスタート	………ゲームを最初から始めます。
クイット	………ゲームを強制終了します。
スコア	………現在の状態、捜査状況を表示します。

● [f・5：OBJECT]

現在いる場所にある代表的 OBJECT（物）の名称が表示されます。

《操作》

① [f・5] キーを押します。
②現在いる場所にある代表的な物の一覧が表示されます。

《注意》 物が多い場合、一画面には入り切れない場合があります。その場合はカーソルを下にスクロールさせれば、表示されます。

③選択したい項目にカーソルを合せてリターンキーを押すと、メッセージ入力部に名称が自動入力されます。

● [f・6] ～[f・10]、SHIFT+ [f・1] ～[f・10]

任意の文字が登録されています。文字に対応したファンクションキーを押すことにより、メッセージ入力部に自動入力されます。

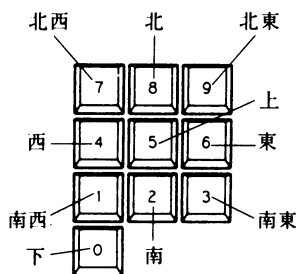
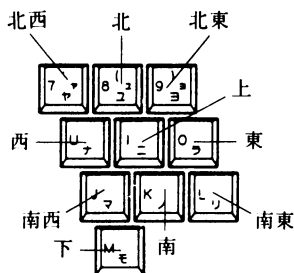
《注意》 文字は登録することができます。登録の方法は● [f・2：登録]（P.15）を参照してください。

◆知っておくと便利な機能

画面にプロンプト（>）が表示されたら、『ムーンミスト』はあなたの文字入力を待っています。『ムーンミスト』が理解できるコマンドは、大別すると2種類です。

●方向コマンド

移動したい時には、「北」「東」「南」「西」「北東」「南東」「北西」「南西」「上」「下」が使用できます。
方向コマンドは、［GRPH］キー＋テンキー、もしくは［GRPH］キー＋フルキーにも対応しています。

〈方向コマンド：［GRPH］キー＋テンキー〉

〈方向コマンド：［GRPH］キー＋アルファベットキー〉

●行動コマンド
　あなたが行いたいことを、そのまま入力します。例えば「本を読む」「窓を開ける」などです。
　単純なコマンドに慣れてきたら、「7.『ムーンミスト』とのコミュニケーション(P.25)」の項で説明したような複雑なコマンドを使ってみましょう。

●画面から消えてしまった表示を再確認したい時は、[ROLL DOWN] キーを押します。
■ [ROLL DOWN]
[ROLL DOWN] キーを押すと、前の画面にスクロールします。
■ [ROLL UP]
[ROLL UP] キーを押すと、逆方向にスクロールします。

●一度入力した文字を再入力したい時には、[TAB] キーを押します。前回と同じ文字が入力されます。

● [HELP] キーを押すと、オンラインヒントが表示されます。ただし、オンラインヒントは、時間の経過によって見ることのできる回数が制限されます。ゲームを始めたばかりのうちは、できる限りヒントを参照しないように心掛けてください。

●文章やコマンドを入力した後は、必ずリターンキーを押してください。

●物語の中で見つけたアイテムは、持っていくことができます。
　例えば「ネックレスを取る」と入力すると、それを持ち運んでいくことになります。
　「アイテム」と入力すると、運んでいる物すべてが表示されます。

●中断して現在位置を保存したり、最初からやり直したい場合は「◆リスタート(P30)」を参照してください。

●以前行った事のある場所には、その場所を入力することで、直接行くことができます。

＞客間へ行く
＞食堂に行く
　上のように、場所名を入力します。

◆ゲームの開始

ゲーム画面が表示されると、まず物語が始まる場所の説明があります。

ゲームに慣れていただくために、ここで簡単な練習をします。まず次のような文章を入力してみてください。

＞旅行カバンを取る

次にリターンキーを押します。

⇨『ムーンミスト』はこう答えます。

（旅行カバンを、取りました。）

では次に、

＞正面ゲートを調べる

リターンキーを押します。

⇨『ムーンミスト』はこう答えます。

（かすかな月明かりに照し出されゲートの紋章を、何とか見ることができました。
いわゆる「ワイバーン」、翼をもった2本足のドラゴンです。
これがトレシリアン家の紋章なのでしょう。
ドラゴンは家の紹介文にも登場しています。
ドラゴンの目に、月光が映ってキラキラ光っています。）

6.文字の入力方法

「ムーンミスト」では、日本語の文字入力にVJE−βを使用しています。文字入力は以下の方法で行ってください。

◆入力状態の設定

「ムーンミスト」では、文字を入力すると同時に、ファンクションキーの表示が以下のように切り替わります。

[f・1]	[f・2]	[f・3]	[f・6]	[f・7]	[f・8]	[f・10]Rかな全K
かな	カナ	英数	かな入力	カナ入力	英数入力	確定

入力の設定状態は、文字入力と同時にファンクションキーの右端に表示される"かな"の部分で確認できます。通常はひらがなでの入力状態になっています。

入力状態を変更するには、ファンクションキーが上記のように変わっている状態で、以下のようなキーを押します。

①ひらがな入力

ひらがな入力に設定するには［f・6］キーを押します。

②カタカナ入力

カタカナ入力に設定するには［f・7］キーを押します。

③アルファベット入力

アルファベット入力に設定するには［f・8］キーを押します。

◆入力に使用するキー

VJE－β で使用するキーは以下の通りです。

①漢字変換	[XFER]
②確定	[f・10]／リターンキー
③無変換確定	[NFER]
④カーソル移動	[↑] [↓] [→] [←]
⑤文字消去	[BS] [DEL]
⑥入力解除	[ESC]

◆基本的な文字変換

かな入力状態であることを確認して「にほんご」と入力してみてください。

にほんご

①ひらがな変換

[f・1] キーを押します。入力した文字が青色に変わります。この状態でカタカナもしくはアルファベットに変換することができます。　以降を参照してください。

②カタカナ変換

[f・2] キーを押します。入力した文字が青色に変わると共に、カタカナの「ニホンゴ」に変換されます。

③英数変換

[f・3] キーを押します。入力した文字が青色に変わると共にアルファベットの「NIHONNGO」に変換されます。

④無変換確定

[NFER] キーを押します。入力した文字がそのまま確定されます。

◆漢字変換

入力した文字は、漢字に変換することができます。

《操作》

文字を入力したら［XFER］キーを押します。
入力した文字が漢字変換されます。
変換された文字が違っていた場合は、さらに［XFER］キーを押します。押すたびに新たな漢字が表示されます。
目的の漢字が表示されたらリターンキーまたは［f・10：確定］キーを押します。
入力した文字が確定されます。
入力された文字をそのまま確定したい場合は、［NFER］キーを押します。

◆漢字候補の複数表示

文字を入力して［XFER］キーを押すと、同じ読みの漢字が次々と表示されます。しかし、これでは辞書に登録された漢字のすべてが順番に表示されますので、効率よくありません。ここでは、辞書に登録された漢字を一覧する方法を説明しておきます。

《操作》

①入力した文字が未確定の状態で、カーソルキーの［↓］を押します。
②ファンクションキー表示の下部に漢字候補が一覧表示されます。

選択：1：今日　2：橋　3：教　4：胸　5：京　6：強　7：響　8：兄

③候補がまだある場合は、さらにカーソルキーの［↓］を押すと表示されます。
漢字を選択するには、各漢字の頭についている番号を入力するか、反転カーソルを目的の漢字位置に合わせて［f・10］キーを押します。

7.『ムーンミスト』とのコミュニケーション

◆基本文型

『ムーンミスト』では（＞）というプロンプトが出たら、簡単な日本語で文を打ち込みます。

『ムーンミスト』は通常、あなたが「………したい」と書いたことにして作動します。文字入力は、ひらがな、カタカナ、漢字、なにを使ってもかまいません。

文章を入力してからリターンキーを押すと、『ムーンミスト』が処理します。『ムーンミスト』は、あなたの要求がその時点で可能かどうか、また結果としてどうなるのかを回答します。

①現在位置の状況を把握したい時には「見る」と入力します。
②動きたい時には、移動したい方向を入力します。以下の8方角が使えます。
「東」、「西」、「南」、「北」、「北東」、「北西」、「南東」、「南西」。「上」と「下」も使えます。その他「入る」が使える場所もあります。
③『ムーンミスト』はさまざまな文章を理解することができます。以下にいくつか紹介しておきます。

＞北へ歩く
＞南へ進む
＞上に行く
＞箱を取る
＞木を拾う
＞レバーを押す
＞浴槽に入る
＞ワイン棚を調べる
＞タマラに幽霊について聞く
＞旅行カバンを開ける
＞旅行カバンに女中のメモを入れる

◆複合文型

①ある動詞に複数の品物をつける時には「と」を使います。

＞ボトルと女中のメモと真鍮のランプを取る
＞運動着とパジャマとディナージャケットを捨てる
＞旅行用パンフレットと黒真珠のネックレスを旅行カバンに入れる

②「全部」という言葉は見えている物すべてを意味します。何かの中に入っていて見えない物は含みません。もしリンゴが地面の上にあり、オレンジが戸棚の中に入っていた場合、「全部取る」はリンゴを取る、と同じ意味となり、オレンジはそのままです。

＞全部取る
＞ボトル以外全部捨てる

③『ムーンミスト』があなたの入力した行の中の一文を理解できなかったり、何か変わったことが起きた場合、入力行の残りは無視されます。

④あなたの文章中名詞があいまいだと、『ムーンミスト』はどの"物"なのかと訊ねます。画面にオブジェクトの一覧が表示されますのでカーソルキーで選択し、リターンキーを押して下さい。
たとえば、

＞服を着る

選択して下さい
　ディナージャケット
　運動着
　パジャマ

「パジャマ」を選択しリターンキーを押す
（まずツイードの服を、脱ぎました。
パジャマを、取りました。
そしてパジャマを着ました。）

＞鏡を調べる

選択して下さい
　鏡
　壁鏡

「壁鏡」を選択しリターンキーを押す
（枠を調べてみると、隠しスイッチを
発見しました。）

◆物語のキャラクターに質問する

『ムーンミスト』で登場するキャラクターには、あなたが質問することのできる場合があります。質問は以下のように行ないます。

>ジャックにタマラについて尋ねる
>ビビアンに一枚目のコンタクトレンズについて聞く

◆単語制限

『ムーンミスト』が説明文の中で使う言葉の中には、あなたが入力しても理解されないものがあります。たとえば以下のような説明文が表示されたとします。

「頭上では月明かりに照らされた雲が夜空を横切って飛んでいく」

あなたが「空」や「雲」と入力しても、『ムーンミスト』が理解しない場合、「空」や「雲」は物語を完成させるためにはあまり重要でないと考えていいでしょう。それらは、背景描写のためにのみ使われていると考えてください。

『ムーンミスト』は600語以上の単語（あなたが入力しそうな単語）は、ほぼ網羅しています。もしもあなたが入力した単語、もしくはその一般的な同義語を『ムーンミスト』が理解しない場合、入力した事柄は恐らく、この冒険を進める上であまり重要でないはずです。

8.保存と終了

「ムーンミスト」を終了させるには、おそらく何日もかかるでしょう。

しかし、ゲームデータを保存しておけば、いちいち最初に戻らなくても続きから始められます。あなたが慎重な冒険家ならば、何か危険を伴ったり、油断のならない策を講ずる前（もしくは後）に現在位置を保留しておくのが懸命でしょう。

そうすれば、その後で迷子になっても、“殺されて”もまた元の位置に戻ることができるからです。保存したゲームデータは、いつでも復帰できます。

ここでは、ゲームデータの保存、再開、中止など、ディスクに関連したコマンドを説明します。ディスク関係のコマンドは、[f・4：Gコマンド]に用意されています。

まずは[f・4]キーを押してください。以下のようなメニューが表示されます。

ロード
セーブ
リスタート
クイット
スコア

《Gコマンドメニュー》

◆ロード

すでに保存されているゲームデータを読み込みます。[ロード]を行うと現在のゲームデータが失われますので注意してください。

《操作》

①カーソルキーでハイライトバーを［ロード］に合わせ、リターンキーを押します。
②ドライブ選択メニューが表示されます。
③ドライブＢにユーザーディスクをセットします。
④カーソルキーでＢを選択し、リターンキーを押します。
⑤保存されているゲームデータが一覧表示されます。
⑥カーソルキーで読み込みたいゲームデータを選択し、リターンキーを押します。

《ゲームデータ一覧》

NO	色	時間	現在位置
①	[赤]	PM 7:48	自分の部屋
②	[−]	−−−−−−	

◆セーブ

現在のゲームデータを保存します。ゲームデータは、10個のゲームデータをユーザーディスクにセーブできます。P.7で説明したユーザーディスク(フォーマット済みの新しいディスク、もしくは内容の失われてもいいディスク)を使用します。

《操作》

①ドライブＢに準備したユーザーディスクをセットします。
②カーソルキーでハイライトバーを［セーブ］に合わせ、リターンキーを押します。
③ドライブ選択メニューが表示されます。

④カーソルキーでユーザーディスクの入っているドライブ(B)を選択し、リターンキーを押します。
⑤ゲームデータが保存されます。
《注意》 1枚のユーザーディスクに保存できるゲームデータは10個までです。

◆リスタート

ゲームを最初から始めます。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われますので注意してください。

《操作》

①カーソルキーでハイライトバーを［リスタート］に合わせ、リターンキーを押します。
②確認のメニューがファンクションに表示されます。
③初めからやり直してよければ"YES"［f・1］を押します。
※中止したいときは"NO"［f・2］を押します。

◆クイット

ゲームを強制終了します。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われますので注意してください。

《操作》

①カーソルキーでハイライトバーを［クイット］に合わせ、リターンキーを押します。
②確認のメニューがファンクションに表示されます。
③初めからやり直してよければ"YES"［f・1］を押します。
※中止したいときは"NO"［f・2］を押します。

◆スコア

「ムーンミスト」では、あなたの操作の進み具合や現在の状態をスコアで確認できます。

《操作》

①カーソルキーでハイライトバーを［スコア］に合わせ、リターンキーを押します。
②現在までの状態や捜査状況が表示されます。

◆文字入力で行う「G コマンド」

ここまででおわかりかと思いますが、ゲーム中において「G コマンド」を使う機会は多々あるはずです。そのたびごとに［f・4］キーを押して項目を選択していては手間でしょう。
しかし、「G コマンド」は通常の画面に項目を入力するだけでも使用することができるのです。具体的には、以下の項目を入力します。
入力してからの操作は前述した通りです。試してみてください。

ロード　セーブ　リスタート　クイット　スコア

PC-9801N/NS/NV をお使いの方へ

PC−9801N を使用してゲームで遊ぶ場合は、次のような手順が必要です。
①ゲームディスク１に MS-DOS のシステムを組み込む。
②ユーザーディスクを準備する。
《注意》　B>が表示されるまでゲームディスク１をドライブに入れないで下さい。

◆モードの設定

PC-9801N をお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。

1.RAM ドライブの使用	する
2.システム起動装置の指定	FD 優先
3.第一ドライブの指定	FD
4.RAM ドライブライトプロテクト	しない

《注意》　モードの設定は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照して行ってください。

◆ MS-DOSの起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行うために、MS-DOSのシステムを起動します。

PC-9801Nは、ドライブBが仮想のRAMドライブになっているため、一旦RAMドライブにMS-DOSのシステムをコピーします。

操作手順は以下の通りです。

《操作》

①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
②メニューの中の「2.FD ⇒ RAMドライブコピー」を選択します。
③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、⏎キーを押します。
④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。
⑤コピーが終了したら、ディスクドライブにセットしているMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。
⑥MS-DOSがRAMドライブから起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれの対処を行い、入力待ちの状態(B>と表示された状態)にします。

● MS-DOSのコマンドメニューが表示された場合
⇒［STOP］キーを押すか、［CTRL］キーを押しながら［C］キーを押します。
●「日付を入力してください」と表示された場合
⇒リターンキーを2回押します。

◆MS－DOSのインストール

ゲームディスク１にMS－DOSのシステムを組み込みます。
PC－９８０１Ｎでは、MS－DOSシステムのインストールで「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要があるので、注意してください。
操作手順は以下の通りです。

《操作》

①MS－DOSのシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認します。
②ディスクドライブにゲームディスク１をセットします。
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。
③コマンド入力待ちの状態(B>と表示されている)であることを確認し、下線部を入力します。

B>A：⏎

A>SYSCOPY B： A：⏎

④この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク１が入っていることを確認します。
⑤リターンキーを押すと、インストール作業が開始されます。
⑥以上でMS－DOSの組み込みが終了しました。

《注意》　作業終了後は、ゲームディスク１のプロテクトノッチを書き込みのできない状態に戻しておいてください。

◆９８NOTEタイプのゲームの起動

９８NOTEタイプで初めてゲームをする場合は、RAMドライブにゲームディスク２をコピーしてからゲームを始めます。

ゲームを終了してユーザーディスクにデータをコピーした後は、RAMドライブにユーザーディスクをコピーしてゲームを始めて下さい。

①「９８NOTEメニュー」の起動
　※起動の方法は、ハード本体のマニュアルをご覧ください。
②「2．FD⇒RAMドライブコピー」の実行
　ゲームディスク２をディスクドライブにセットし、RAMドライブにコピーします。
③ゲームディスク１のセット
　コピーが終わるとゲームディスク2を取り出し、ゲームディスク1をセットします。
④リセットを押す
　しばらくするとゲームのオープニング画面が表示されます。

◆ゲームの終了

９８NOTEタイプでは　RAMドライブのデータをユーザーディスクにコピーしてからゲームを終了します。

①「セーブ」「クイット」の実行
　［F・4］のGコマンド（P．32）の「セーブ」でRAMディスクにそれまでのデータを書き込み、「クイット」を実行しMS−DOSに戻ります。
②「９８NOTEメニュー」の起動
　ゲームディスク１を取り出し、９８NOTEメニューを起動します。
　※起動の方法は、ハード本体のマニュアルをご覧ください。
③「3．RAMドライブ⇒FDコピー」の実行
　ディスクドライブにユーザーディスクをセットし、RAMドライブからユーザーディスクにコピーします。
　コピーが終わると、ユーザーディスクを取り出します。
　※次回からは、ユーザーディスクの内容をRAMドライブに移して、ゲームを始めてください。
④本体の電源を切ります。

ハードディスクへの組み込み

『ムーンミスト』は、ハードディスクでプレイすることができます。
ハードディスクにインストールするためには、ハードディスクの空き容量が3MB以上必要です。

《注意》

本製品は、ハードディスクで使用することができるように設計されておりますが、お客様がMS−DOSとハードディスクについて、充分な知識と経験を有していることを前提としております。

一般的にハードディスクの場合には、複数のソフトウエアを同一ディスク上に保存するため、あやまった使用をすると他のプログラムを消去してしまったり、最悪の場合は貴重なデータを壊したりすることがあります。

もし、以上の障害が発生しましても、弊社ではその責任を負えませんのであらかじめご了承のうえで、ハードディスクにインストールしてください。

①サブディレクトリの作成

ハードディスクからマシンを起動します。
プロンプト(>)が表示されたら、「MD　S−SOFT ⏎」「CD　S−SOFT ⏎」「MD　MOON ⏎」「CD　MOON ⏎」と入力します。

```
A>MD  S-SOFT ⏎
A>CD  S-SOFT ⏎
A>MD  MOON ⏎
A>CD  MOON ⏎
```

これで、「MOON」というサブディレクトリが作成され、カレントディレクトリをそこに移すことができました。

②フロッピーディスクからハードディスクにファイルをコピーする。
ディスクドライブＡ（１）にゲームディスク１を入れ、「COPY　B：＊.＊　A：」と入力し⏎キーを押します。

A>COPY　B：＊.＊　A：⏎

「B:」の部分は、システム構成によって異なります。
ディスクドライブが「C:」になっている場合は、「COPY C:＊.＊　A:」と入力し⏎キーを押します。

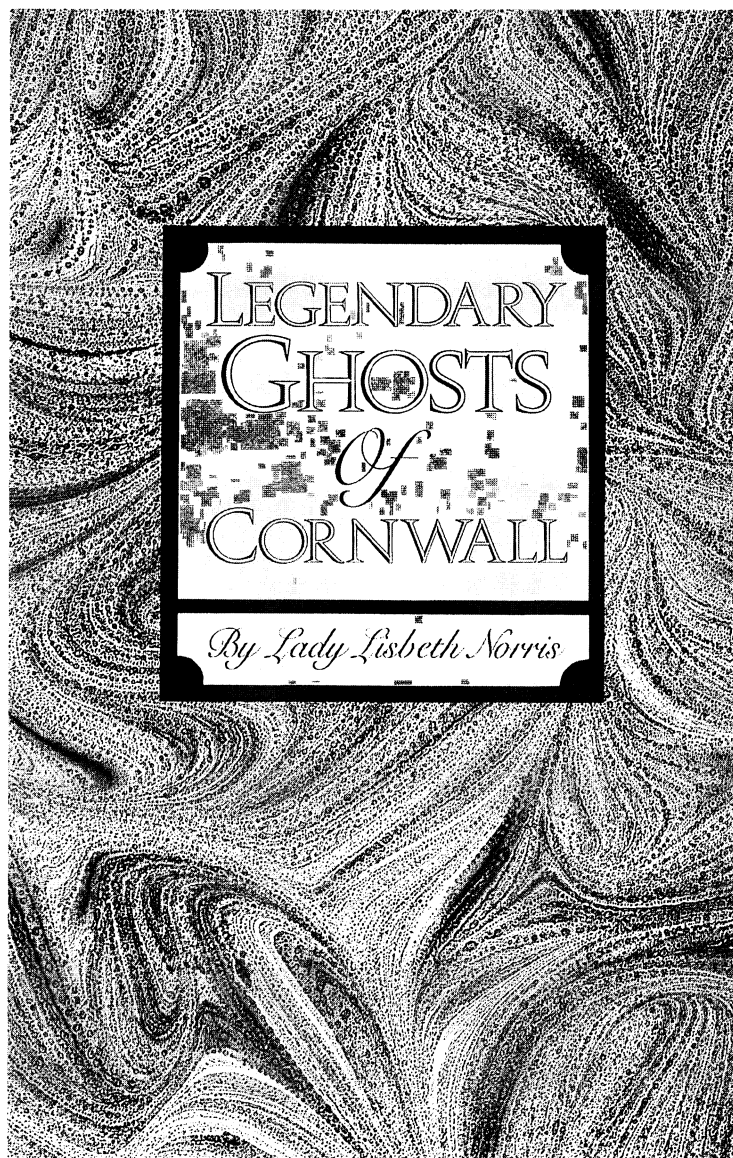
「××個のファイルをコピーしました」と表示されたらコピー終了です。
それまでゲームディスクをディスクドライブから取り出さないでください。
上記の手順で、同じくゲームディスク２もハードディスクにファイルをコピーします。
これで、ゲームディスク1.2内の全てのファイルを、ハードディスクをコピーすることができました。

③起動方法
MS-DOSを起動後、まず、カレントディレクトリをゲームの入っているサブディレクトリに変更します。
「CD S-SOFT ⏎」「CD　MOON ⏎」と入力し、⏎キーを押します。

A>CD　S−SOFT ⏎
A>CD　MOON ⏎

次に、『ムーンミスト』のゲームディスク１をディスクドライブＡ（１）にセットして、「GAME」と入力し、⏎キーを押します。

A>SSGAME ⏎

これでゲームを開始することができます。
『ムーンミスト』では、約600KB以上のメモリを使用しますので、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されて、ゲームが起動しない場合には、FEPやその他、メモリを大量に占有するデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除してください。

コーンウォール地方の亡霊伝説
著　リズベス・ノリス伯爵婦人

ペンザンス街の果樹園に亡霊が出る!

ペンザンスの街に、ある古い豪邸が残っています。そこには一人の老婦人が住んでいました。婦人の名前はミセス・バイネスといって、自分の邸宅や果樹園にある立派な林檎の木をたいへん誇りにしていました。街の人々もこの果樹園になる果実が大好きでした。しかし時が経つにつれ、バイネス婦人の誇りは金銭欲に変わっていきました。夜の間も果樹園を見張らせるために召使いを雇うようになったのです。ですから見張りをする者は、湿った木の下で暗く長い夜を(何時間もの間)、過ごさなければならないのです。

バイネス婦人は疑い深い人でしたので、見張り番の召使いがきちんと仕事をしているかどうか心配でした。ある夜、婦人は黒いシルクのマントを身にまとい、果樹園にこっそり忍び込みました。そして、召使いがちゃんと仕事をしているか確認しようと、見張り番の姿を探しました。しかし彼の姿はどこにも見あたりません。バイネス婦人は、林檎の木に登り、木を揺らして林檎を落とし、この怠け者の見張り番に、落ちた林檎に気づかせ戒めようとしたのです。

しかし、見張り番はちゃんといました。バイネス婦人のところから離れた木の下でちょっと眠っていただけだったのです。林檎が地面に落ちる音に気づいて、彼は跳び起き、泥棒を驚かせようと手元の拳銃を発砲させました。

「人殺しー!」

バイネス婦人は叫び、そのあと、落ちていた林檎につまづいて転んでしまいました。その後バイネス婦人は、その怪我がもとで死んでしまいました。

それから、この果樹園はバイネス婦人の亡霊によって見守られていると言われています。夜になると、バイネス婦人の亡霊は木々の間をすっとすり抜けて、霧の中でシルクのマントをなびかせながら浮かびあがるです。かと思うと、草を蹴って、木の葉の様に風にのって飛び上がり、庭の塀にぴょこんとすわったりするのです。その黒いスカートからはバイネス婦人のやせ細った脚がにょきりと出ているそうです。また、暗くなると、その誰も住んでいない豪邸の窓から何か黒い影のような物体が現れ、近くを通る通行人めがけて拳を振り上げ、襲いかかるというのです。

そんな噂を聞くようになってからは、誰もがこの果樹園や豪邸に足を踏み入れようとしません。だから林檎はどんどん腐って落ちていくいっぽうなのです。

ブリストル地方の亡霊の出る荘園

18世紀の始めの頃、ある家族がブリストルの街から、コーンウォール地方の肥えた土地に移ってきました。そこで彼等は余暇を過ごそうと思ったのです。彼らはこの土地に立派な家を建て、その家は「ブリストル家の荘園」と呼ばれました。

一方同じ土地に、ある小さな小屋がありました。そこには庭師とその妻と成人した青年、エリックが住んでいました。エリックは、すぐにその荘園に住む娘ルーシーに夢中になってしまいました。ルーシーは、いつも微笑みを絶やさない愛敬のある赤毛の少女でした。

しかし、ルーシーには結婚を約束している男性がいました。その人は財産があり、家柄もよく貴族出身の男性でした。ルーシーはエリックの気持ちに少しも気づかず、彼の申し出を断ってしまいました。エリックは苦しみと嫉妬のあまり気が狂い、ルーシーを屋根裏部屋に誘い込んで強姦し、そしてとうとう、ルーシーを窓から突き落として殺してしまいました。エリックはルーシーを殺した罪で捕らえられ、村人の手によって、絞首刑に処せられました。それから、そのブリストル家の荘園の屋根裏部屋には、エリックとルーシーの亡霊が出るようになったのです。

絞首刑で苦しみ死んでいったエリックの魂は、幸せに暮らしている人たちを妬んでいました。特に、結婚しているカップルは格好のえじきになり、恐ろしい思いを何度も味わっていました。たとえば、蒸し暑い夏の夜に、凍るような冷たい風が吹き、目を覚ますことがしばしばありました。ぞっとするような空気が部屋中に立ちこめるのです。蠟燭の灯が突然消えたり、反対に息を吹きかけても少しも揺れずにそのまま燃え続けたりするのです。恋人たちは、目には見えない冷たい手によって引き裂かれている事に気づいていました。そして黒いマントを覆った背の高い亡霊が時々現れて、死に顔を見せようとマントのフードを持ち上げるのです。

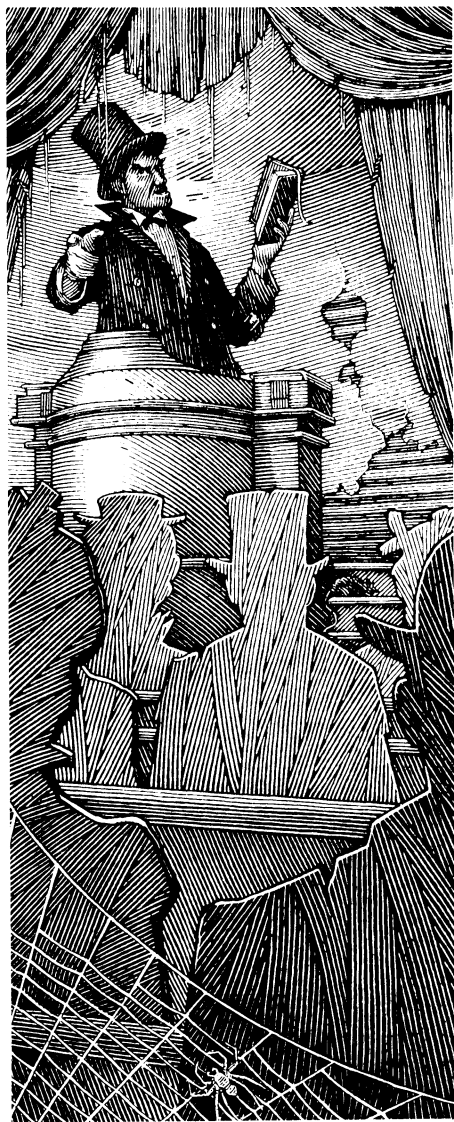
ところが一方、独身の人たちはめったにそんな恐い体験に悩まされることはありませんでした。ルーシーの魂がこの人たちを守っているのでしょう。

何年かが経ち、荘園や小屋はすっかり荒廃してしまいました。半世紀もの間、ずっと放置されていたのです。しばらくして、ある貴族とその妻がブリストル家の荘園に住むことになりました。末っ子の男の子はピーターといって、庭師の小屋を遊び場として使っていました。村人たちの忠告にもかかわらず、ピーターはその小屋で多くの時間を過ごしましたが、一度も恐ろしい体験を味わうことはありませんでした。

ピーターは昔の話を聞いて、たいへん興味をもちました。ルーシーになにか特別な絆を感じたのです。もし彼女が殺されたときに、自分がその場にいたなら、きっと彼女を救っただろうと思いました。そして、ときどきルーシーの魂が自分のそばににいることを感じとることができました。この小さなほこりっぽい部屋の中で、遊んだり、本を読んだり、空想にふけっているときにそっと訪れるのです。

時が過ぎ、ピーターは成人になりました。そして、大学に入学するためにこの部屋を去る日が訪れました。ピーターは子供の頃自分がよく過ごしたこの部屋を、きれいにしてから出ようと思いました。もうこの部屋に戻ってくることはないだろうと思ったのでしょう。まず、計量カップをきちんと並べ、土間を掃きました。そして最後に振り返り、きれいになった部屋を眺めました。

すると先ほど、掃いたばかりの土間の真ん中に、繊細な金のロケットが落ちているのを見つけました。そのロケットを拾って開けてみると、そこには古い写真が入っていました。微笑んだ瞳をした愛くるしい赤毛の少女の姿が写っていました。そうです。その少女はルーシーだったのです。

デンシャム牧師

ボドミン荒野から人里離れたところにワレガンという街がありました。この街の教会に新しい牧師として、デンシャムという牧師がやってきました。

しばらくして牧師と信者との間がうまくいかなくなりました。牧師は、集会に参加する人たちがあまりにも少ないので苦情を言ったのです。集会に参加する人を増やすために彼は厚紙で信者たちの人形を作りました。日曜日の礼拝で、たとえ紙でできた仮の信者の姿でも、集会の席が埋め尽くされれば、きっとそれを見て信者が集まってくるだろうと思ったのです。

努力の甲斐なく、牧師は村人たちの心に立ち入ることができず、集会にも信者は集まりませんでした。牧師は玄関のそばに大きな箱を置き、その中に食料雑貨や郵便物を入れました。そして自分の家の回りを高い塀で囲み、さらに有刺鉄線を張りめぐらしました。これだけの防備でもまだ十分でないと思ったのか、彼は何匹もの野犬を飼い、家の中に忍び込もうとする者がいたら、すぐにかみつくように、庭の中で放し飼いにしました。

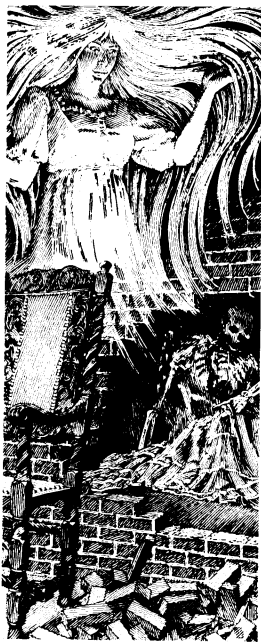
街の人々は司祭に懇願して牧師の行いを改めるように頼んだのですが、牧師は別に法を犯した訳ではないし、牧師がここを去ると、教会の勢いがなくなってしまうと思い、司祭はそれでもなお、デンシャムを日曜礼拝の牧師に就かせました。

しかし今では、デンシャム牧師の集会に集まる人たちは、すべて厚紙でできた信者だったのです。この礼拝では、彼はまさに神そのものになっていたのです。年月が過ぎ、野犬は死に、塀は朽ち果てて崩れそうになっていました。牧師の家には、煙突から出る煙と、時々庭に現れる黒い山高帽をかぶったフロックコートの背の高い人以外何も見えませんでした。

ある日、牧師の煙突から煙が途絶えたことに気づき、村人たちは勇気を出して塀を壊し、牧師の家に押し入りました。そこには、破かれて空っぽの食糧袋とパッキングされているケースしかありませんでした。そして床板が剝がされ、大きな穴が出来ていました。きっと、燃料として使ったのでしょう。そして階段のところに牧師が横たわって死んでいました。まるで厚紙でつくられた人間のようになっていました。牧師は二度と生き返りませんでした。その古い牧師の家には平和がよみがえりましたが、デンシャム牧師はよみがえってきませんでした。夜になると、黒い山高帽をかぶった幽霊が牧師の庭をさまよい、荒れ果てた芝生を物憂げな面もちであちらこちら徘徊しているということです。

トレシリアン城にでる白い貴夫人

むかしむかし、海賊たちがコーニッシュ海岸を荒らし回っていた頃、一人の女性がトレシリアン城にやって来ました。彼女はトーマス・トレシリアン卿と結婚の約束を交わしていたのです。彼女は若く、美しい盛りで、金髪の髪の毛は、少女のように編んでいました。彼女の婚約者であるトーマス卿は彼女よりずっと年上で、経験豊富でした。トーマス卿は欲しいものはすべて手に入れてしまう人で、他人に対してとても厳しく、ちょっとの過ちをも許さない人でした。

二人の結婚生活は決して幸せとはいえませんでした。トーマス卿は国のために戦場に赴くことが多く不在がちなので、花嫁はいつも一人寂しくこの海辺に近い大きな城で、トーマス卿の帰りを待ちわびながら何ヵ月もの間過ごさなくてはなりませんでした。

トレシリアン城のある教区では、子供が生まれると、トレシリアン一家の出席する晩餐会を開いてしました。でも、教区内で子供が生まれなかったので、彼女を元気づけるため大広間での晩餐会は開くことはできませんでした。ある日、トーマス卿の甥にあたる青年が城を訪れました。彼は勇敢で男らしく、25歳の青年でアーサ・トレシリアンといいます。もしトーマス卿の結婚が実を結んでいなかったならば、このアーサがこの城とすべての財産を相続することになっていました。アーサとトーマス卿のうら若き妻は、しだいに親密な仲になっていき、よく二人が海岸や荒野をいっしょに散歩している姿を見かけるようになりました。

今では花嫁もすっかり元気になり、彼女の笑い声が城の廊下じゅうに響きわたるようになりました。城は明るい雰囲気になり、みんなはとっても喜んでいました。しかし、トーマス卿だけはちがいました。彼はスコットランドから戻ってきたとき、チャペルで妻と甥のアーサが抱き合っているのを見てしまったのです。

当然トーマス卿は、この二人のふしだらな行為を許しませんでした。アーサは永遠にコーニッシュ海岸から追放され、そして妻は地下室の壁に閉じこめられ、煉瓦で塞がれ生き埋めにされてしまったのです。妻はもがき苦しみ死んでいきました。そしてトーマス卿もノーマンディーの戦場で戦死してしまいました。そして、この城は2番目の甥に受け継がれました。

それからすぐに、このトレシリアン城のじめじめした気味の悪い廊下で、哀れな花嫁の魂がさまよい飛んでいるのを見たという人がいます。彼女の長い編み髪はほどかれ、細い身体にはシルバーホワイトのガウンを身にまとっているそうです。

今でもなお、この花嫁の亡霊、「白い貴夫人」は永遠に魂と身体が安らぐ場所を求めて、古い塔によく出没するという話です。

呪いのシルクショール

あるところに、船長の妻がいました。彼女は自分のふるさとの小さな村から外に出て、世界を見てみたいとずっと思っていました。ある日、夫が航海に出るとき、いっしょに連れていってほしいと頼みこみました。しかし船長は、「海は、女性が来るべきところではないんだよ。」と説得しようとしたのですが、それでも妻は諦めようとせずに、夫に頼み続けました。妻の熱意に負け、船長もとうとう航海にいっしょにでることを認めてしまいました。

海は荒れ、航海は長く、船上での生活は退屈なものなのですが、彼女にとっては、毎日が新しい冒険でした。波うつ深緑の海に浮かぶ広大な地平線、さまざまな形に変わっていく雲の流れ、魚を捕ろうと海面に向かって低空飛行してくる海猫、作業をしている船員たちの姿や、夜になると海の唄を歌う姿、そんな光景を見ているのがとても好きでした。

そして寄港地では、曲がりくねった路地に開かれるオリエントバザーに出かけるのも楽しみでした。船長はそこのバザーのロンドンショップで、紅茶や陶器、絹などを買いました。そのバザーの中の一つに、豪華な衣装をたくさん売っている店を見つけ、そこで妻にプレゼントを買いました。この航海の記念にと思ったのです。そのプレゼントというのは、シルクのショールで、色とりどりのツグミやマルメロの木の模様が施され、光沢のある金の糸で縫いつけられていました。妻は今までこんなに美しいものを見たことがなかったので、たいへん喜び、それからというもの、いつもショールを肩にかけていました。

嵐の日を切り抜け、度重なる疲労にも耐えながら、船は喜望峰の周辺を航海し、とうとうアフリカ海岸にたどり着きました。そしてやっと北大西洋に着き、愛するイギリスに近づいてきました。

通い慣れた海峡だからといって必ずしも安全という訳ではありませんでした。船長の船は、突然ニューリン地方の漁師たちに襲撃されてしまったのです。彼らはここ最近ずっと漁がなかったため、海賊のような生活をしていました。彼らは厚板を海に渡し、船に乗っている人たちに目隠しをさせてその厚板の上を歩かせ、どんどん海へ落としていったのです。それはもう冷酷なやり方で、女性であろうと子供であろうと構わず、海へ落としていったのです。そして、船長の妻にも死が近づき、厚板をゆっくり下っていくとき、一人の漁師が彼女の肩にかけられているシルクのショールをはぎ取ってしまいました。このようにして妻は死に際に宝物であるショールを奪い取られてしまったのです。

ショールを奪った漁師は、そのショールを家に持ち帰り妻に渡しました。もちろん、どうしてそのショールを手に入れたかなど言うわけがありません。彼女は日曜日の礼拝で、ちょっとおしゃれして行こうと思い、そのショールを身につけて、一回転し鏡の前に立ち、思わず、その豪華なショールの美しさに見とれていました。そのとき突然、彼女の背後に海で溺れ死んだ船長の妻の顔が鏡に映りました。その青白い顔は、漁師の妻をじっと睨んでいました。船長の妻の濡れた髪の毛はまるで深海に浮いているかのように、頭からなびいていました。そして血の気のない指でショールを指していました。

漁師の妻は恐ろしさのあまり狂ってしまい、うわごとを言いながら、しばらくして死んでしまいました。いったいこのショールに何が起きたのか誰も知りません。今では、そのショールもさまようことなく、洋服ダンスの中で眠りについていることでしょう。

ペンローズの伝説

ラルフ・ペンローズは、最愛の妻と7歳の息子を連れて海に出かけました。しかしその時事故にあって死んでしまったのです。そのときラルフの親友と従兄弟のウィリアム・ペンローズもいっしょでした。シーネンにあるペンローズ一家の土地はラルフの弟、ジョンが管理することになりました。それは、ある冬の夜のことでした。ラルフ・ペンローズは強風が吹いているにもかかわらず、家の近くの海に船を出してしまいました。そしてコウロー岩にぶつかって船は沈没してしまったのです。彼らは、ライフボートを海面に下ろしましたが、ボートも浸水し、全員冷たい海の中にほおり出されてしまいました。事故にあったとき、信号を送ってペンローズ一家に知らせたのですが、ジョンはその信号をただながめているだけで、何もしようとしませんでした。全員死んだと思われたのですが、奇跡的にも息子のエドモンドだけは生き残りました。そして、家族の財産をエドモンドが相続しました。

ジョンはエドモンドの保護者となったのですが、まるでエドモンドの財産は自分のものであるかのうように振る舞っていました。ジョンは私財を増やそうと、海賊船を作り、殺気立った船長と乗組員たちをその船に乗り込ませました。この野蛮な船長と乗組員たちはペンローズ家の大広間に住むことになり、村人たちはこの海賊たちを恐れて、ドアに横木をとりつけ、頑丈に戸締まりをしていました。

一年が過ぎました。シーネンの街に雪が降り、野原には狼たちの遠吠えが聞こえる季節となった頃、ジョンは一家を狩りにでかけさせて、家にはエドモンドと海賊の船長とジョンの3人だけが残り、ブランディーを飲みながら過ごしました。召使いが家に戻ってきたときには、もうすでにエドモンドの姿はありませんでした。ジョンと船長はそれぞれブランディーを飲みながら、エドモンドは一家といっしょに狩りに出かけたと言いました。エドモンドの捜索がはじまり、街の至るところをくまなく探しましたが、とうとうエドモンドは見つかりませんでした。きっと雪の中で道に迷い、崖に落ちて死んでしまったのだろうということになりました。

それから一年が過ぎ、ちょうどエドモンドが消息を断った頃、髭を生やした浮浪者が食糧と寝る場所を求めてペンローズ家を訪れました。この当時、このようなことはよくあることでした。この浮浪者は快く受け入れられ、ベッドルームに通されました。大広間ではジョンと海賊たちが新年を祝って騒いでいました。二階では浮浪者が、窓から冬の夜をじっと見つめていました。

その時突然、海辺の方から一面に銀色の霧が立ちこんできました。霧の音に耳を傾けると、嵐のような海のうねり声が聞こえてきました。その音はだんだんに近づいてきて、しばらくすると中庭に海水が入りこみ、溢れてきました。海には荒波に揺られる幻のようなボートが浮かんでいて、たくさんの人たちが乗っていました。そしてなにか叫んでいるのです。ボートはとうとう転覆してしまいました。その人たちはみんな青白い顔をしていて、誰もが助かろうと必死でじっと目をこらしていました。その中の一人の男性

が窓の方をじっと見つめ、窓際に立っている浮浪者に向かって叫びました。

「ウィリアム・ペンローズ！目を覚ましてくれ。そして息子を殺した犯人に復讐してくれ。」

すると海は消え、霧も消えてすべてが元の通りになっていきました。

ウィリアム・ペンローズは、まさにその浮浪者でした。彼は突然、記憶が戻り、沈没した船や、冬の冷たい海にもまれてもがき苦しんだことを思い出しました。彼は遭難してから、記憶を失い、自分が誰であるかわからずまた他の人のこともわからず、街を何ヵ月もさまよい歩いていたのです。そして本能でペンローズ荘園に戻ってきていたのです。

振り返ると、暗いベッドルームにエドモンドの小さくて青白い魂が飛び回っていました。そして、こうささやいたのです。

「ジョンおじさんが船長に命令して僕を殺したんだ。僕はこの果樹園の枯れ木の下に埋められているんだ。掘り返して僕を見つけてくれよ。そして僕の骨をシーネンの教会の墓地に埋めてくれよ。お願いだよ。もういいかげん僕を安らかに眠らせておくれよ。」

その夜、ウィリアムは果樹園の枯れ木の下を掘って、血まみれになったエドモンドの遺体を見つけました。そしてやさしくその遺体を運び教会の墓地に埋めました。そこは、エドモンドの家族が埋められている場所でした。ウィリアムがペンローズ荘園にもどったとき、ジョン・ペンローズの身体が庭にある小屋のはりに吊るされてぶらぶら揺られていました。ジョンは枯れた林檎の木の下の掘り返された穴を見て、首を吊って死んだのでした。

トレシリアン家に住みつく亡霊「白い貴夫人」の伝説

トレシリアン家の歴史はおよそ8世紀におよびます。この長い歴史を、何世代ものトレシリアン一族が大切に守り続けてきました。だからこそ、今でもなおトレシリアン城は存続しているのです。

18世紀の頃を想像してみてください。まだ人々が馬に乗り、コーニッシュの荒野を走り抜けていた頃です。その頃、コーニッシュ地方には何もありませんでした。ただ地平線のかなたにぼんやりと雑木林や沼地、そしてごつごつした岩が見えるだけでした。夜が近づくと、濃い霧が海岸からたちこめ、この荒れ果てた地に何か恐ろしいことが起こりそうな気配が漂ってくるのです。霧の中からしだいにトレシリアン城の要塞が現れてきます。高くそびえる塔にはトレシリアン家の家紋が描かれた旗が翻っています。城に近づいていくと、縦仕切りのある窓からこぼれる明かりが見えます。召使いたちが、あなたの乗ってきた馬を世話しに、外に出てきます。さあ、ようこそいらっしゃいました。我がトレシリアン城へ。

今日の城主であるトレシリアン卿は、一年を通して何千と訪れるお客様を、まるで昔からの親友のように厚くもてなしてくれます。トレシリアン城を一目見たら、貴族の生活がやっと私たちにも開かれてきたとういうことがすぐにわかることでしょう。

中庭

中庭は石で敷き詰められています。ここには何世紀にも渡たる戦争の跡や、酒宴の跡、そして人々の日常の生活の跡が残されています。崩れかけている南西の門の防壁は、かつては城を取り囲み、侵入者から守っていました。塔は、(本丸とも呼ばれますが)住居用の部屋を備えていました。度重なる内乱の間、当時の女性たちはこの場所に寄り集まり、襲ってくる敵の叫び声や頑丈なドアを破城づちで叩く音におびえながら、ここに身を隠していました。

今では、この塔の東側は、とても豪華な住居用の部屋となっています。聞こえるのは入り江から打ち寄せる波の音とお客様をもてなす主人の声だけ。とても平和な日々を送っています。

玄関の広間

玄関広間の装飾は簡素ですが、天井は高く造られています。これはトレシリアン一家の誇りを表しているといってよいでしょう。花こう石で敷き詰められた床を踏むと足音が鳴り響きます。この花こう岩はコーニッシュの丘で掘り出したものです。大広間につながる大きなブロンズのドアには、不幸なコーンウォールの王妃イゾルテとトリスタンの悲恋を物語った彫刻がほどこされています。マホガニー材で作られたコート掛けのそばにある油絵には、もう一人のコーンウォールの有名な勇者である、２つの頭をもった巨人サンダーボアを殺したジャックの絵が描かれています。

玄関のドアのそばにある傘立ては、本当の象の脚でできています。当時の城主、チェスター・トレシリアンは風変わりで残忍な人でした。1902年狩猟に出かけた折、ある大きな雄の象が狩猟地を荒らしていました。挙げ句の果てチェスター卿の脚を踏みつぶし折ってしまったのです。怒ったチェスター卿は象を撃って持ち帰り、仕返しにその象の脚を切りとって傘立てにしてしまったのです。

応接間

風通しのよい応接間は、トレシリアン家に訪れた友人たちやお客様と楽しく時を過ごす部屋となっています。ドレスデンブルーの壁や品のある調度品は気持ちを落ちつかせてくれます。飾られている多くの鏡や絵画がおさまっている額には金箔が貼られていて優雅さをかもしだしています。

高くそびえ立つフランス製の窓は、のびのびとした気分にさせてくれます。この窓からは、東に望むフロブザンスの入り江や北に望む庭園を一望することができます。南側の壁にはトレシリアン家の家宝であるベルギー製の壁掛けがかけられています。この壁掛けは羊毛で織られ、金の糸がほどこされており、一人の女性が、美しいバラの咲く庭で一頭のユニコーンの世話をしている姿が描かれています。

暖炉の前には金箔で貼られた小さなひじかけ椅子があり、その上にはサテンのクッションが置かれています。この椅子には、なんとビクトリア女王の来訪の印が刻まれています。1867年に女王はトレシリアン城を訪れ、この椅子にお座りになったのです。

大広間

中世の頃、トレシリアン一族は城の広間で過ごしていました。その頃、新しい大広間を建築中だったのです。新築した大広間の部屋は、お客様のもてなしや、重要なビジネスに使われました。

クリスマスになると、地域の村人たちがお城にやって来て、部屋の真ん中に置かれているオーク材の長い食卓について食事をよばれます。大きな暖炉には赤々と火が燃えています。この暖炉にはトレシリアン家の家紋が刻まれていて、暖炉を囲んでいる優雅な木彫はギャラリーに通じる広い階段にまで続いてます。ギャラリーにはトレシリアン家の先祖の肖像画が飾られ、まるで広間で行われる酒宴をじっと見おろしているかのようです。

ブロンズのドアのそばには、鎧を身にまとった騎士が立っています。この鎧は、1485年にボスワースの戦場でジオフリー・トレシリアン卿が身につけていたものです。こんなに頑丈な鎧だから、きっと騎士たちの身体を弓や刀から守ってくれただろうと思うかもしれませんが、考えてもごらんなさい。金属の鎧はそれは大変重いのです。たとえたくましい騎士でも歩いたりするには、さぞかしたいへんだったことでしょう。ましてや馬に乗りながら敵と戦うなんて出来ると思いますか?できるわけありませんよね。

ギャラリー

暖炉の両サイドには階段があり、その階段を登り詰めたところにギャラリーがあります。ギャラリーの壁には、トレシリアン一家の肖像画が飾られていて、暗い顔をした勇士や貴族たちの中でひときわ目をひく肖像画が2つあります。ハードリーとズーの肖像画です。とても魅力的に描かれています。この2つの絵は16世紀のオーストリアの画家、バロン・ローランド・フォン・ランゴシーによって描かれました。南側の壁にある暖炉の上にはゴシック調の窓があり、その窓からは貨物船やボートがイギリス海峡を行き交うすばらしい景色を望むことができます。

居間

居間は、午後のひとときをのんびりと過ごす部屋です。この部屋は暖色系の色で統一され、魅力的な家具がたくさん置いてあります。壁には数百年もの間、黄色いシルクの布が貼られています。カーペットの模様はすでに色あせて消えかかっていますが、孔雀と菊の花が描かれています。このカーペットは1912年にゲール婦人がインドで買い求めたものです。

このお城にいらしたお客様には、かつてマリー・アントワネットが所有していた、ルイ15世がお使いになっていた机で手紙を書くことができます。またはドイツのクルーゲンオファー・クラフィールヴェルケによって特別に作られたグランドピアノで、ロマンチックなメロディーを弾いていただくのもよいでしょう。そしてウィンドーシートを巻き上げてみてください。雨水の落とし口になっている小さな飛竜を見ることもできるでしょう。

食堂

食堂では、トレシリアン家の人々や親しいお客様たちが料理の品々をいただくために集まります。トレシリアン家の人々がマホガニーの食卓を囲み、皮のクッションがついている椅子にすわると、召使いたちが次から次へと料理を運んできます。サイドボードにはさまざまな料理といっしょに、酒宴のための銀のパンチボールが並べられている様子が想像できるでしょう。

部屋はゆったりとくつろぎながら食事をするような造りになっていて、壁は青いライラックの花につつまれ、石膏のキューピットたちが戯れている姿が見えます。暖炉の上には、果物や花を描いた油絵が飾られています。南の壁にある張り出し棚には、磁器で作られた壷のコレクションやライオネル・トレシリアン卿の胸像が置かれています。

交差路

交差点は住居用の建物と古いお城の部分とをつないでいて、ここからは、塔の二つの外壁を簡単に見ることができます。敵の襲撃を防ぐために造られました。もしも敵が侵入してこようとしたときには、二つの外壁の間にある螺旋階段に登り、そこで戦わなければならないでしょう。そして、次の階段にたどり着くために塔のもう一方の側から渡らなければなりません。

螺旋階段だと壁の間に隙間がつくられます。いいつたえによると、塔の中には他に秘密の通路があるそうです。

旧大広間

何世紀も前に造られた古い大広間は薄暗い部屋でした。巨大な石でできている暖炉があり、その暖炉の火の煙で部屋は温まっていました。そして、小さな窓からすこしだけ陽が差していました。家具といえば、大きなオーク材の食卓と2、3個の椅子、そして主人と夫人が座っていたひじかけ椅子が一対あるだけでした。

今日でもその古い大広間はほとんどそのままの状態で残っています。石膏の壁には何も飾られていませんし、小さな窓からは相変わらす陽がちょっと差しこむだけです。違ったところと言えば、当時そこに置いてあった家具が新しい大広間に移っただけです。他に残っているものは、ライオネル卿が世界中を旅したときの記念の品々のコレクションだけです。その興味深い品々は次の通りです。

「血の川」での戦場を描いた油絵

これはズール族とアフリカーナ族のハーフである有名な画家、チャカ・プレトリウス氏が描いたものです。この戦いは恐ろしい戦いでした。2～300人のボーアの移民たちがヌコン川の土手の上で四輪の荷馬車をひき回していました。槍やこん棒を振り回して暴れ狂うズール族を寄せつけないためです。昔、移民たちの友達や親戚たちは、ズール族の手によって大量に虐殺されました。今度もおなじ運命をたどるのをおそれ、勝つ見込みはなかったのですが立ち向かいました。しかし彼らは勝ったのです。1838年12月16日の日曜日のことです。コンドルと呼ばれる恐ろしいズール族の王の軍隊を完全に討ちまかしてしまいました。鍛えぬかれた敵たちが3000人以上も死に、一方移民たちは、たった3人の負傷者をだしただけでした。川には大量の血が流れ、血に染まったので「血の川」という名前がつけられたのです。

中国製ひすいでできた彫刻

どことなく猿に似ている、たぶん、人間に進化する前の古代の祖先の姿を描いた彫刻です。

巨大なかきの殻

南方の太平洋で採れたもので、その殻の表面は漆黒で神秘的な模様に塗られています。

アマゾンのインデアンを形どった紙人形

奇妙な衣装を身にまとっている部族の魔法医師の人形が踊りの儀式を行っている姿です。魔法医師はよるがおの植物から抽出した麻酔を吹き矢の筒や投げやりに塗って使っていたといわれています。

生け垣の迷路

1862年、ジョナサン・トレシリアン卿の子供たち、つまり第21代フロブザンス伯爵たちが、庭に迷路をつくってほしいとジョナサン卿にねだりました。その結果できたのが生け垣の迷路です。今日では、この迷路がイングランド地方ではたいへん有名なものとなっています。若い人たち（年輩の人たちも）が今でもなおこの生け垣を刈り込んだ迷路を歩いて楽しんでいます。中央には、潮風が漂う美しい庭が生け垣の中に隠れています。そこには石でつくられた噴水ときらきら光る金魚たちが泳いでいる池があります。

コーンウォール地方に近づく最良の方法は海から渡ってくることです。何千年も前に貿易船に乗った商人たちがこの方法でやって来ました。地中海に住む人たちは、ジブラルタルを回り、海岸に沿って北へと進んでいきました。そこでイタリア半島に似たある半島を見つけたのです。その島は内側にちょっとまるまっていて、大西洋へつながるイングランド地方の南西の端に突き出ていました。

その頃のコーンウォール地方の王はアーサー王で、この地方に宮殿を構えました。今ではキャメルフォードとして知られるようになった場所です。ガラハッドとランスロットは、この荒野を馬に乗って渡ってきました。この海岸でイゾルテはトリスタンとの恋に破れ自殺しました。ジャックはこの崖から巨人コーモランとガリガンタスとサンダーボアをつき落として殺しました。

コーニッシュの街の多くの人々は、伝説の神秘や祈り、まじない、縁起などを信じています。どうしてだと思いますか？コーンウォール地方では実際にそういうことが起きるからです。地の精たちはすずの採鉱地を堀り、妖精たちはミルクを発酵させるのです。月曜日と木曜日にローシュの近くの神の泉にピンかなにかを投げると、突然その泉から泡がぶくぶくと湧き出てくるのです。クリスマスの前日には、ペンリンの街で首のない馬にひかれた馬車がボーッと現れます。もしも目をそらさなかったならば、きっとその亡霊を見てしまうでしょう。そして馬車にのった亡霊にさらわれてしまうことでしょう。

コーンウォール地方には古くて趣きのある荘園がたくさんあります。これらの荘園は中世紀に建てられ、またいくつかの城も中世紀に建てられました。ほとんどは崩れかけてはいますが、今でもなお趣きのある姿だけは残っています。これらの古いお城には、選ばれたコーニッシュ地方の家族が住み、そしてその家からは、たくさんの古い貴重な品々が見つかりました。トレシリアン城は中世の頃は要塞でしたが、今ではこのように住居用の城となっています。

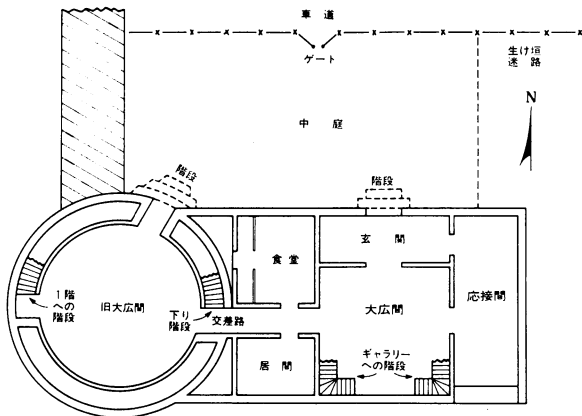
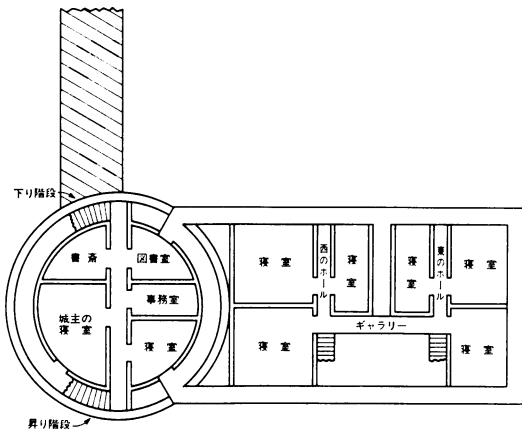
城の中で最も古い部分は塔と防壁です。この２つは1242年にフォーレイス・トレシリアン卿によって建てられ、海から侵入してくる海賊たちからフロブザンスの入り江を守るために作られました。1251年、フォーレイス卿は後継者である長男の洗礼のためにチャペルを建てました。(塔の２階につくった、ちょっと独特なチャペルです)

コーニッシュ地方の伝説の半分はトレシリアン城にまつわる伝説といってよいかもしてません。「白い貴夫人」の亡霊の伝説は14世紀に始まりました。ちょうどトーマス・トレシリアン卿の若い新妻が不貞をはたらいてしまい、怒ったトーマス卿が挙げ句の果て、妻を壁の中に生き埋めにしてしまったという出来事が起きた頃です。夜になると月明かりに照らされた塔の近くを、哀れな妻の霊がさまよっているのです。

トレシリアン城は、1500年代の中頃に一度修復されています。その時に、フランシス・テイターセイル・トレシリアン卿と第11代のフロブザンスの伯爵、そして第３代のタデイル男爵によって昔の防壁の東側に、住居用の建物をつくりました。これらの部屋はビクトリア女王の来訪を考慮して、1867年にさらに一新されました。

フロブザンスの入り江はイギリス海峡を見渡すところにあります。このトレシリアン城は昔のおごそかな面影と日常生活に必要な快適さの両方をもち備えたすばらしいお城です。そしてトレシリアン家の人々はそんなお城を大切に大切に守り続けているのです。

WELCOME TO

TRESYLLIAN CASTLE

登場人物の紹介

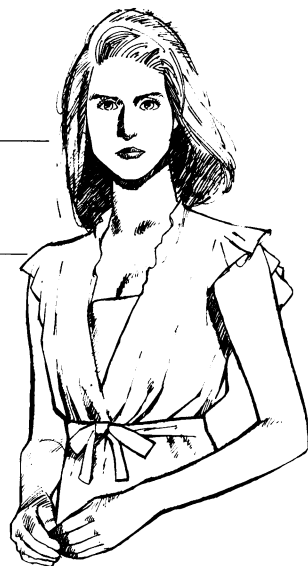
タマラ・リンド

今回の亡霊事件の依頼人。ジャック卿との結婚を控えているが、城に出没する「白い貴夫人」という亡霊に悩まされ、友人の探偵に調査を依頼した。

ジャック・トレシリアン卿

英国コーンウォール地方にあるトレシリアン城の城主であり、タマラの婚約者。先代ライオネル卿から遺産を相続したが、隠された財宝のため経済的に困窮している。

ダイルドレ・ハラム

ジャックの昔の恋人。恋に破れたショックから城の古井戸に転落死したと言われる。果してタマラを脅かすのは、彼女の亡霊なのか………。

イアン・フォーディス中尉

英国コールドストリーム衛兵隊の将校で、ジャックの親友。亡きダイルドレとの恋愛説が残る、ブロンドのプレイボーイ。

イリス・ベイン

メイフェアの社交界にデビューしたばかりの、美女で、幽霊を見たという一人。ジャック卿と密かに恋愛関係にあるという噂もあるが………。

ニコラス・ウェンデッシュ博士

奇妙な薬の研究をしている。ロンドン在住の科学者。先代ライオネル卿の親友なので、隠された財宝について何かをしっているかも。

先代ライオネル卿の奥方であり、絵画や彫刻をたしなむ芸術家。城内には彼女の作品が数多く置かれているが、その中に秘密が………。

ビビアン・ペントリース

ロンドンの古美術商で、いつも掘り出し物を求めて駆け回っている。
トレシリアン城に出入りするのも、隠された財宝が目当てなのは明白。

古くからトレシリアン城に仕えている執事で、城の内情に詳しい。亡霊事件の謎についても、何かを知っているようだが………。

ボリゾ

【ご注意】

1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5)運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※ MS-DOS は、米国 Microsoft 社の商標です。

VJE-β は、㈱バックスと㈱アスキーが共同開発した日本語入力フロントプロセッサです。

商品に関する技術的なお問い合せは………
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:00～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）

1992年9月初版発行

株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30